

World Cup Italia '90™



SEGA

Instructions de chargement:

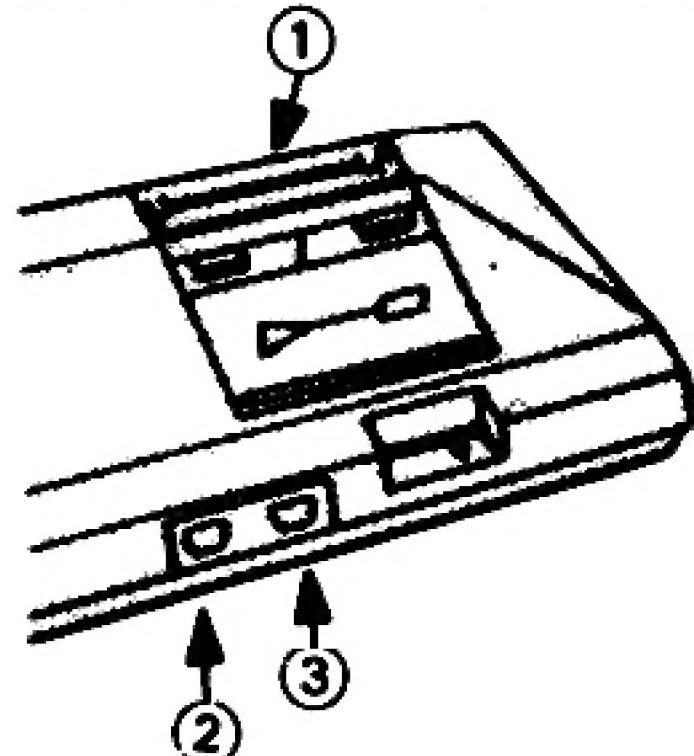
Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

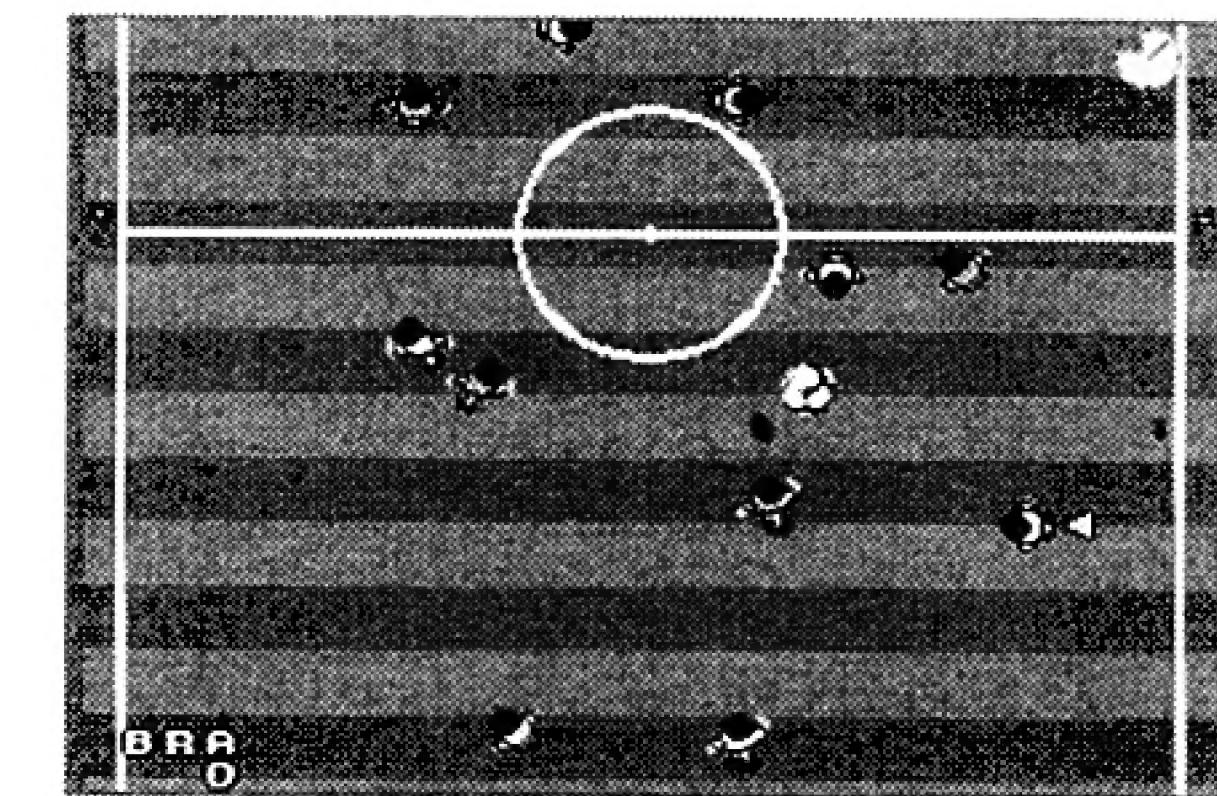
- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1
- ③ Introduisez le bloc de commande 2



Coupe d'Italie 90

Faites l'expérience des ruades rugissantes, du travail d'équipe, des changements de position ultra-rapides et de la fierté nationale qui fait du football le sport le plus populaire au monde actuellement! Les meilleures équipes du globe se sont rassemblées pour vous présenter un show spectaculaire et vous êtes invité à participer à l'enthousiasme général!

Testez votre dextérité dans la lutte de penalty — un contre un — le tireur contre le gardien de but. Mouillez-vous les pieds dans le match d'essai — choisissez votre propre équipe et votre adversaire et battez le terrain! Après quelques matchs pour vous chauffer, vous devez avoir découvert ce qu'il vous faut pour remporter le trophée de la coupe mondiale! Avancez sur le terrain et passez les étapes éliminatoires, puis placez toute une équipe d'un coup et conduisez la vers la victoire finale!



Choisissez votre équipe en fonction de ses capacités en course, en tir, en défensive et attaque. Regardez la foule en fureur lorsque vous pénétrez sur le terrain! Elle est avide d'une exceptionnelle partie de foot, et vous allez la leur offrir! La Coupe Mondiale d'Italie 90, un jeu vidéo à vous en couper le souffle.

Aux commandes

Apprenez les fonctions de chaque touche sur votre bloc de commande avant de battre le terrain.

① Touche de direction

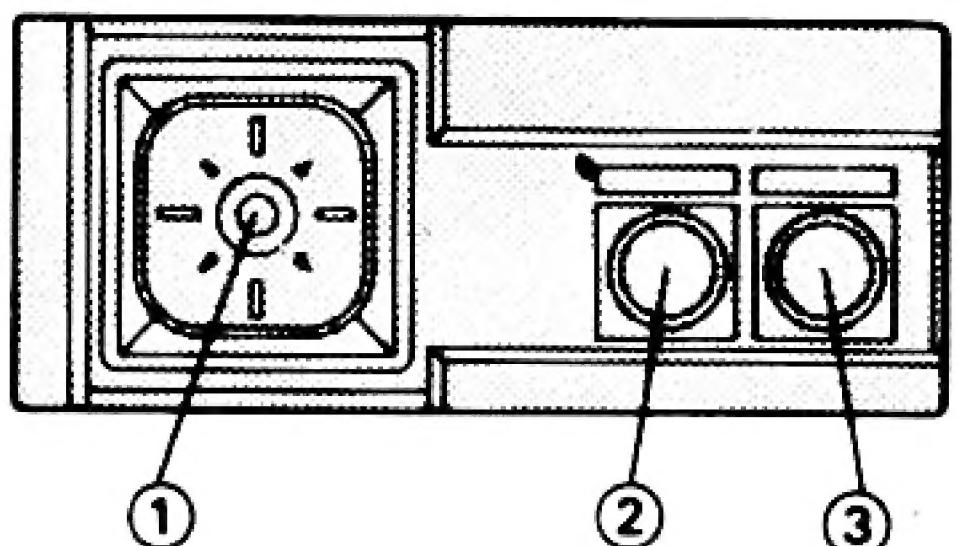
- Bouge le repère de sélection pendant la sélection de mode et d'équipe.
- Bouge les joueurs pour le contrôle de la balle (attaque)
- Bouge les joueurs marqués d'une flèche (défense)
- Commande la direction d'une passe ou d'un shot.

② Touche 1

- Fait les sélections et les avances, écrans de mode et d'équipe.
- L'arrière, marqué d'une flèche, se déplace pour intercepter le ballon.
- Passe le ballon à un coéquipier.

③ Touche 2

- Fait les sélections et les avances, écrans de mode et d'équipe.
- Shoot.



Avant de commencer de jouer

Structure du jeu

Les points de base auxquels il faut se souvenir, lorsque l'on joue à la Coupe Mondiale d'Italie 90, est que la touche D est faite pour bouger les joueurs, la touche 1 est utilisée pour passer la balle et la touche 2 pour shooter. Vous pourrez trouver plus de détails ensuite au cours de ce mode d'emploi.

Un jeu est dividé en 2 demi-temps de 45 minutes. Contrôlez régulièrement l'horloge de jeu dans le coin droit de l'écran. Souvenez-vous aussi que l'horloge bouge un peu plus vite qu'une horloge normale, un jeu prend normalement 10 minutes pour être achevé (à moins que le jeu se termine à égalité).



L'horloge est blanche lorsque le jeu est en cours. Il y a trois situations dans lesquelles l'horloge s'arrête: Lorsque le ballon est envoyé ou dribblé hors des limites, après avoir marqué un but, à la fin de la première mi-temps. Dans de telles situations l'horloge devient noire. L'horloge n'est pas utilisée pour les "Penalty Kick Contests", même dans la prolongation suivant un jeu à égalité.

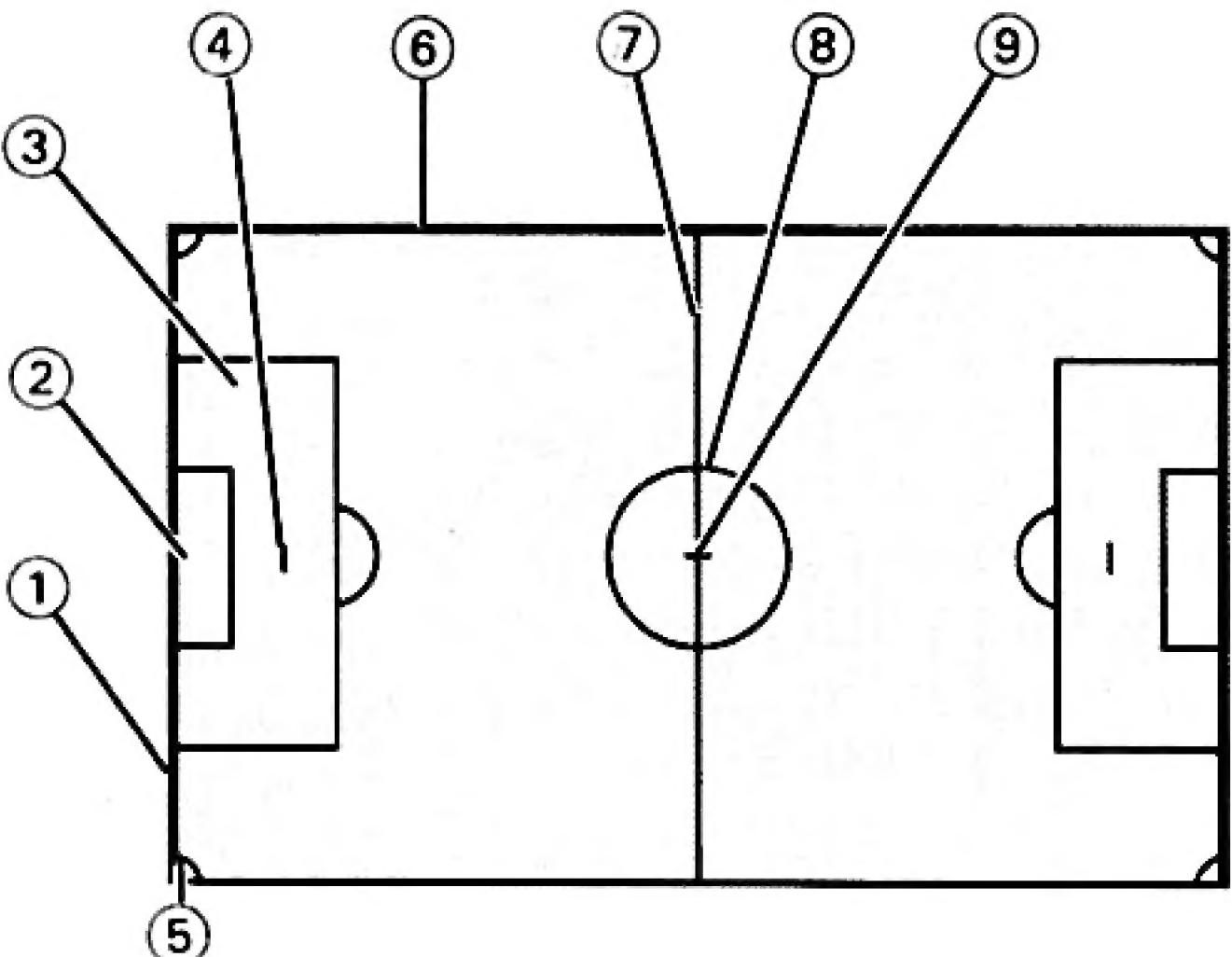
Le joueur 1 commence toujours le jeu, dans la deuxième mi-temps, les équipes changent de côté et le joueur 2 ou l'ordinateur commence. Après avoir marqué un but l'équipe continue le jeu (un but est marqué quand un des joueurs d'une des deux équipes envoie le ballon dans le filet de l'équipe opposée, un but donne droit à un point).

Tandis que les joueurs tirent, s'envoient le ballon, lors d'un tir d'angle ou lors d'un but, un message apparaît de la même couleur que les tricots de l'équipe performante. Si l'Angleterre (tricot blanc) a gagné contre l'Ecosse (tricot violet) et si le ballon sort des limites après avoir été touché par un joueur écossais, le message THROW IN apparaît en caractères blancs, correspondant aux tricots blancs des Anglais.

Les participants sont très bien entraînés et très sportifs. Pas de hors-limite, ni de jeu malhonnête et de tricherie.

Le terrain de jeu

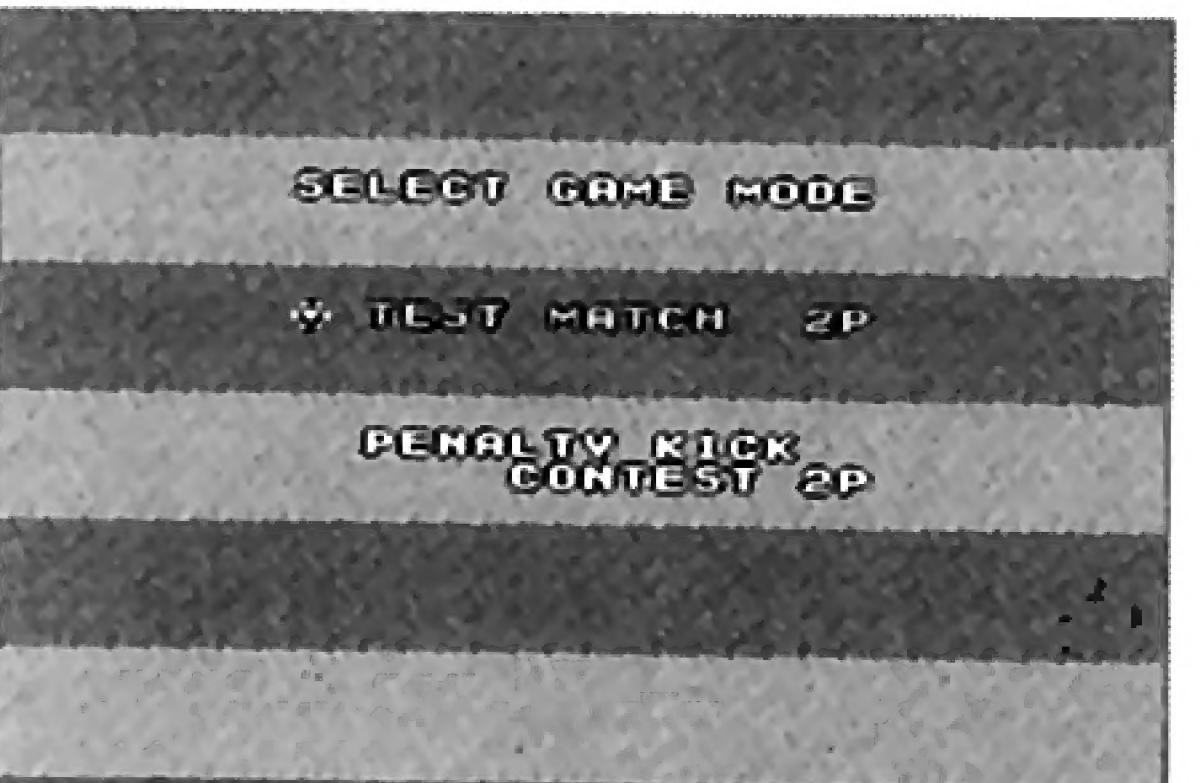
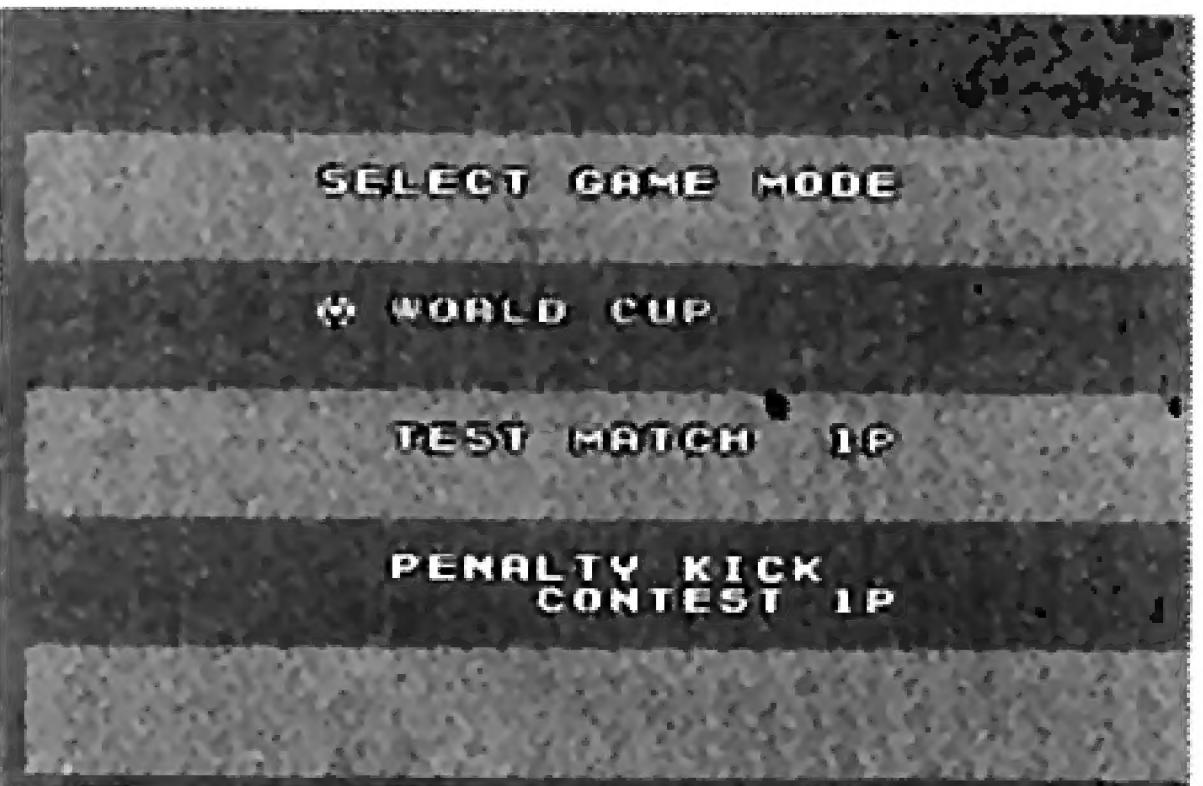
- ① Ligne de but
- ② Point de réparation
- ③ Surface de réparation
- ④ Point de penalty
- ⑤ Tir d'angle
- ⑥ Ligne de touche
- ⑦ Ligne médiane
- ⑧ Rond central
- ⑨ Spot



Pour commencer le jeu

L'écran-titre apparaît après le logo Sega. Appuyez sur la touche 1 ou 2 sur le bloc de commande 1 pour mettre l'écran de sélection de mode. Vous pouvez choisir parmi "WORLD CUP", "TEST MATCH 1P" et "PENALTY KICK CONTEST 1P". S'il y a deux joueurs, appuyez sur la touche 1 ou 2 du bloc de commande 2. Les modes "TEST MATCH 2P" ou "PENALTY KICK 2P" vous sont accessibles.

Pour voir une courte démonstration du jeu avant de commencer, n'appuyez sur aucune touche de l'écran-titre. Attendez environ 15 minutes et la démonstration apparaîtra automatiquement.



Jeu à un joueur

Vous pouvez choisir 3 modes différents sur l'écran. Poussez la touche D vers le haut ou le bas pour positionner le repère et faites votre choix en appuyant sur la touche 1 ou 2 du bloc de commande.

Jeu à deux joueurs

Vous pouvez choisir parmi 2 modes. Pousser la touche D vers le haut ou vers le bas pour positionner le repère et faites votre choix en appuyant sur la touche 1 ou 2 du bloc de commande 1 ou 2.

Le tournoi de la Coupe Mondiale

Vous pouvez choisir parmi 30 équipes. Seulement 24 parviendront à la Ligue Éliminatoire — les 6 autres équipes rentreront, malheureusement, par trop rapidement chez elles. Si vous jouez bien dans la phase éliminatoire, vous pourrez certes atteindre le tournoi final, où 16 équipes se font face dans un compétition éliminatoire.

Choisir une équipe

Après avoir choisi le mode de coupe mondiale, l'écran de sélection des équipes apparaît. Les 30 participants potentiels sont représentés par le nom de leur pays et leur couleurs nationales. Poussez la touche D vers le haut ou vers le bas, à droite ou à gauche jusqu'à ce que le drapeau de l'équipe que vous voulez conduire à la victoire soit encadré. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour entrer votre sélection.



Ligue éliminatoire

L'ordinateur divise les 24 équipes en 6 groupes de 4 équipes chacun. Trouvez le groupe dont fait partie votre équipe, les 3 autres équipes restantes seront vos adversaires dans la première phase de compétition. Tandis que vous jouez, d'autres jeux éliminatoires ont lieu pour déterminer la position de tête de chaque groupe. Une victoire vous donne droit à deux points, un ex-aequo à un point pour chaque équipe, mais vous n'aurez rien si vous avez perdu.

Si, après 3 tournois éliminatoires, votre équipe se place parmi les 16 premiers, vous pourrez aller au tournoi final.

Si votre équipe ne parvient pas à se placer parmi les 16 premiers, il vous sera impossible de continuer et le jeu prendra fin.



ELIMINATION LEAGUE 1ST DAY						
		GROUP D				
		FRC	VUG	COL	URE	PTS
FRC				△		0
VUG					○	2
COL	△					0
URE		X				0

Important

- Les 6 équipes sur la droite de l'écran de sélection (France, Danemark, Pologne, Hongrie, Chine et Mexique) ne peuvent participer à la coupe mondiale que si elles sont sélectionnées par le/s joueur/s.
- Si vous trouvez votre équipe parmi un groupe composé des 3 équipes les plus dures des du tournoi, vous pouvez changer le regroupement, pour vous donner plus de chance d'avancer jusqu'au tournoi final. Appuyez sur la touche d'arrêt sur votre appareil "Master System" ou "Master System II", ou si vous utilisez pour jouer un appareil "Mega Drive/Genesis, appuyez sur la touche du convertisseur "Master System/ Power Base.

Tournoi final

Si votre équipe est l'une des 16 glorieuses, un écran de félicitations apparaîtra, vous informant que vous êtes admis au tournoi final. Le placement dans le tournoi apparaît (l'arrangement est fait par l'ordinateur).

Le tournoi final est une compétition éliminatoire. Si vous perdez un jeu, c'est fini! Pour gagner le championnat il vous faut triompher dans 4 jeux parmi les plus durs au monde!



Impasse

Si vous terminez le jeu régulier et si le score est à égalité, l'issue du jeu sera définie par un penalty. Chaque équipe pourra tenter 5 buts. La première équipe gagnant cette étape insurmontable gagne le shoot et le jeu. Si les équipes sont toujours à égalité après les 5 shoots, elles continueront jusqu'à obtenir un avantage (les 2 équipes ayant tiré le même nombre de fois). Pour plus d'informations sur les shoots et techniques de but.



Match-essai (1 ou 2 joueurs)

Un seul joueur peut s'affronter à l'ordinateur ou bien 2 joueurs peuvent jouer côte à côte dans un seul jeu. C'est une bonne manière pour un joueur d'affiner ses capacités ou pour deux joueurs d'entrer en compétition en toute amitié.

Joueur 1

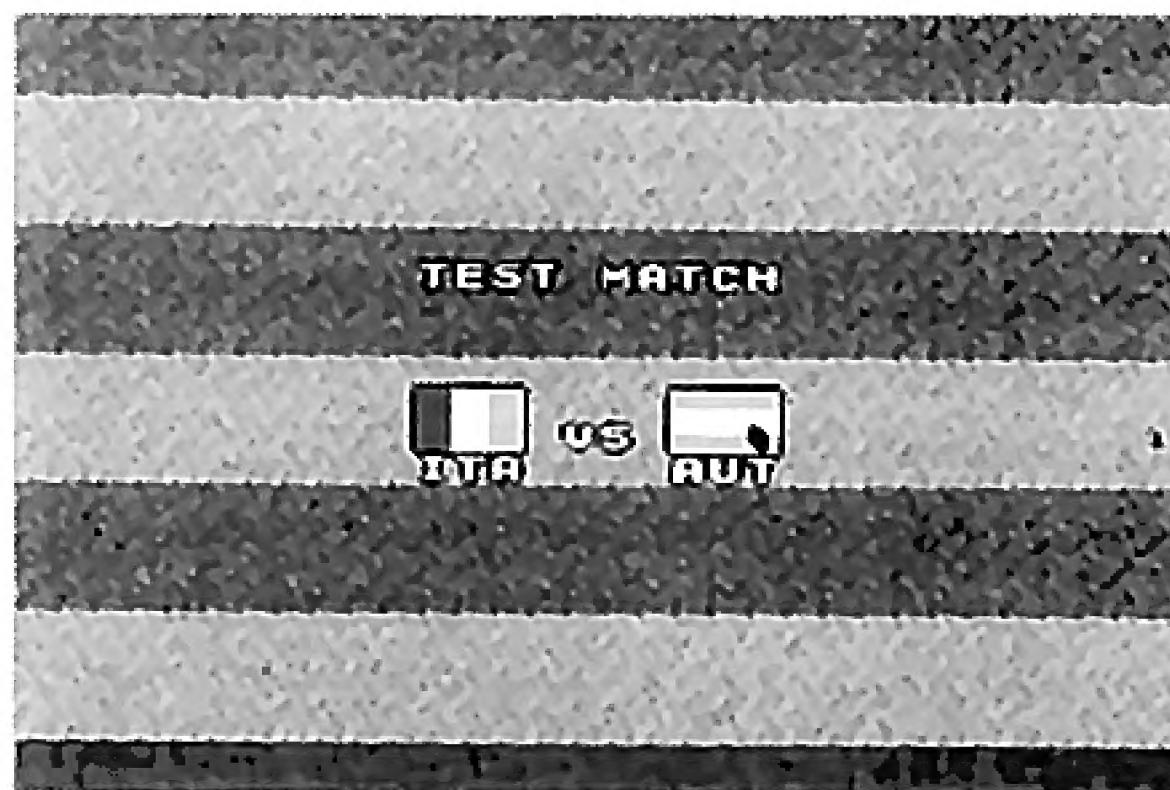
Lorsque l'écran de sélection d'équipe apparaît, poussez la touche D vers le haut ou le bas, à droite ou à gauche jusqu'à ce que l'équipe désirée soit encadrée. Appuyez sur la touche 1 ou 2 du bloc de commande 1 pour entrer votre sélection. Ensuite vous devez aussi choisir l'équipe de l'ordinateur. Pour vous donner moins de peine, choisissez, puisque vous commencez seulement, un équipe forte pour vous et une assez faible pour l'ordinateur.

Joueur 2

L'écran de sélection de l'équipe avec les drapeaux des 30 équipes à votre disposition, est l'écran où vous pouvez choisir, vous et votre adversaire, les équipes que vous voulez sur le terrain. Le joueur 1 choisit d'abord à l'aide du bloc de commande 1. Le joueur 2 choisit une équipe à l'aide du bloc de commande 2. Les procédures de sélection sont les mêmes que pour le jeu à un joueur.

Après avoir sélectionné les équipes, le premier écran des équipes adverses apparaît. Il montre les noms et les

drapeaux des 2 pays représentés. Appuyez sur la touche 1 ou 2 (1 joueur — bloc de commande 1; 2 joueurs — n'importe quel bloc de commande) pour aller sur l'écran de jeu. Les joueurs sortent de leur pièce respective et sont accueillis par des applaudissements retentissants. Le deuxième écran des équipes adverses vous montre quelle équipe défend quelle partie du terrain. L'équipe du joueur 1 commence toujours du bas de l'écran et lance le premier coup pour débuter le jeu. L'équipe du joueur 2 (ou de l'ordinateur) défend l'autre partie du terrain. Pour commencer la deuxième mi-temps les équipes changent de côté et l'équipe du joueur 2 (ou l'ordinateur) lance le premier coup.



Compétition de tir de penalty (Penalty Kick Contest) (1 ou 2 joueurs)

1 joueur

Choisissez votre équipe parmi les 30 pelotons et puis choisissez l'équipe pour l'ordinateur. L'écran de équipes adverses apparaît, après que vous ayez appuyé sur la touche 1 ou 2 du bloc de commande 1. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer la lutte.

2 joueurs

Le joueur 1 choisit son équipe à l'aide du bloc de commande 1, puis le joueur 2 peut se prendre la sienne à l'aide du bloc de commande 2. Appuyez sur la touche 1 ou 2 et un des blocs de commande pour obtenir l'écran des équipes adverses, puis appuyez sur l'une des deux touches pour commencer le jeu.

Comment jouer

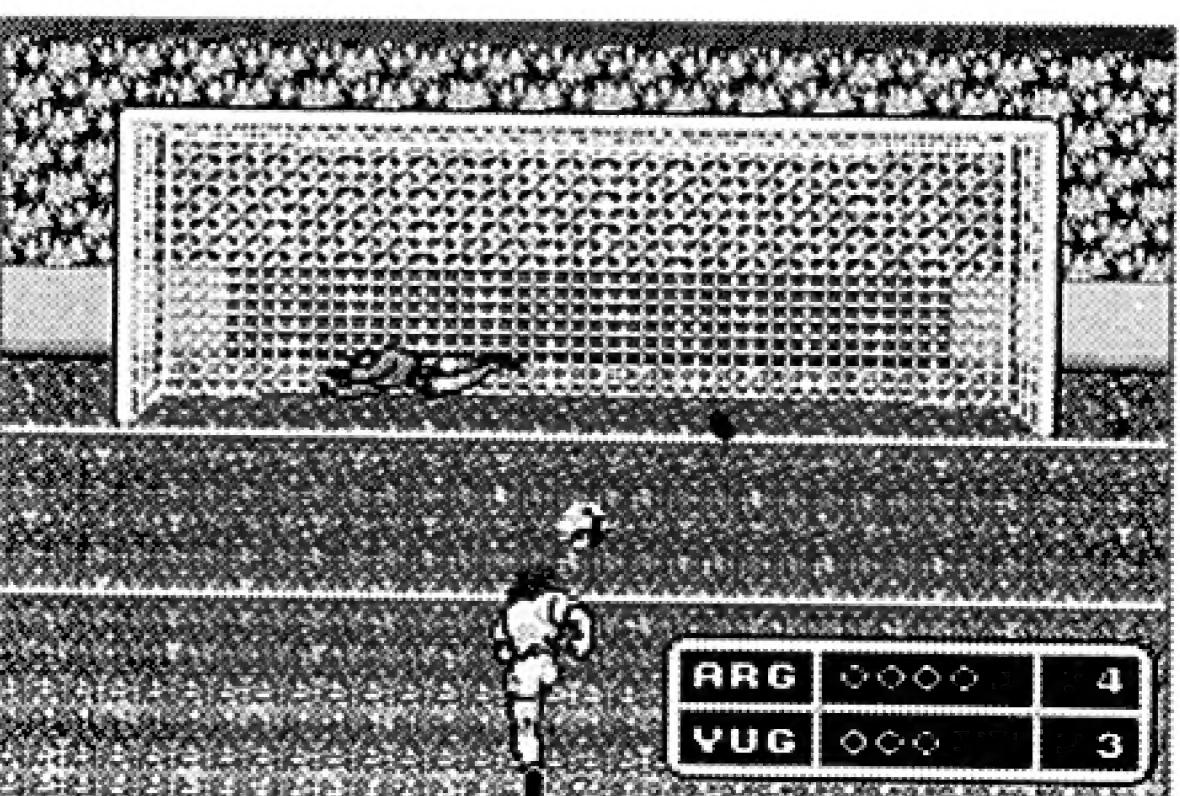
Au début chaque équipe a 5 tireurs de prêt. Les équipes changent, tirant chacune à leur tour un but. L'équipe obtenant le plus haut score après 5 tirs a gagné.

Si une des équipes acquiert un avantage insurmontable sur l'autre dans la série de 5 tirs (3-0,4-1,4-2), cette équipe est déclarée gagnante et il n'y aura plus de tir.

Si les équipes font score égal après les 5 tirs, elles continueront de tirer alternativement jusqu'à ce qu'une équipe ait un but d'avantage (les équipes ayant eu le même nombre d'essais).

Tir de but

Pour déterminer la direction d'un tir, poussez la touche D dans une direction quelconque. Puis appuyez sur la touche 1 ou 2 pour envoyer le ballon. N'envoyez pas le ballon chaque fois dans la même direction, sinon le goal qui vous fait face risque de l'arrêter. Variez la direction de vos essais de tir.



Tir de but

Pour déterminer la direction d'un but, poussez la touche D dans une direction quelconque. Le gardien de but se déplace juste lorsque le tireur envoie le ballon d'un coup de pied. Une fois engagé, il n'y a plus de retour en arrière qui compte!

Remarque:

S'il y a deux joueurs, vous faites bien de cacher votre bloc de commande, lorsque vous choisissez la direction de votre tir et la position du défenseur. Ne laissez à votre adversaire aucune chance.

Points

Les fonctions des touches de votre bloc de commande diffèrent, suivant que vous êtes l'attaquant ou la défense. Si vous ne vous en souvenez pas, vous resterez longtemps sur le terrain.

Lorsque vous êtes la défense, le joueur dont vous contrôlez les mouvements est indiqué par une flèche. Tandis que le ballon circule sur le terrain, la flèche se déplace automatiquement vers le joueur tout près du ballon. Vous ne pouvez pas déplacer la flèche vous-même, c'est pourquoi il vous faut bien la suivre des yeux tout au long du jeu. L'attaquant qui contrôle le ballon est aussi désigné par la flèche.

Signaux de l'écran

- ① Joueur de la défense contrôlable
- ② Joueur de l'attaque contrôlable
- ③ Horloge du jeu

Attaque

Dribble

Bougez le joueur contrôlant la balle à l'aide de la touche D. Il dribble automatiquement (fait avancer le ballon à l'aide du pied).

Passe

D'abord vous devez savoir à quel coéquipier vous voulez passer le ballon. Puis bougez la touche D dans la direction du joueur et appuyez sur la touche 1. Si vous appuyez sur la touche 1 sans avoir sélectionné une direction à l'aide de la touche D, la passe s'en ira bien au-delà du coéquipier. Lorsqu'un joueur contrôle le ballon (sans coéquipier entre le goal et lui) et si vous appuyez sur la touche 1, le résultat ne sera qu'un tir faible (la direction dépend du fait si vous appuyez ou non sur la touche D — Sinon, le ballon partira tout droit).

Remarque:

Assurez-vous qu'il n'y ait aucun joueur adverse dans la ligne de mire de votre passe. Sinon il prendra le contrôle.

Shoot

Ce change de tir demande plus de force qu'une passe. La distance est généralement plus longue et le ballon se déplace plus rapidement. Si vous bougez la touche D dans une direction, le ballon traverse directement le terrain. Si vous contrôlez les mouvements du joueur à l'aide de la touche D lors du shoot, le ballon traverse le terrain dans la direction du goal de l'équipe opposée. La direction du joueur lui-même n'a pas d'influence sur la direction du ballon.

Rentrée en touche

Si un joueur d'une des deux équipes envoie la balle hors des lignes de touche (hors des lignes blanches des deux côtés du terrain), le jeu s'arrête momentanément et se poursuit par une entrée en touche de l'équipe opposée. Pour une entrée en touche, appuyez sur la touche 1 ou 2. Vous pouvez contrôler la direction de la touche à l'aide du bouton D, le ballon traverse très haut et loin le terrain jusqu'à vos coéquipiers. Si vous choisissez une direction à l'aide de la touche D, la touche est très forte. C'est pour l'autre équipe une bonne opportunité de reprendre le contrôle du ballon, attention, à vos gardes.



Tir de corner

On fait un tir de corner (angle) lorsqu'un joueur a envoyé le ballon derrière la ligne de but. L'autre équipe envoie un joueur dans le coin du terrain le plus près de l'endroit où le ballon a quitté le terrain. Le joueur envoie le ballon en direction du goal où son équipe est en attente. C'est une bonne occasion de tirer un but magnifique.

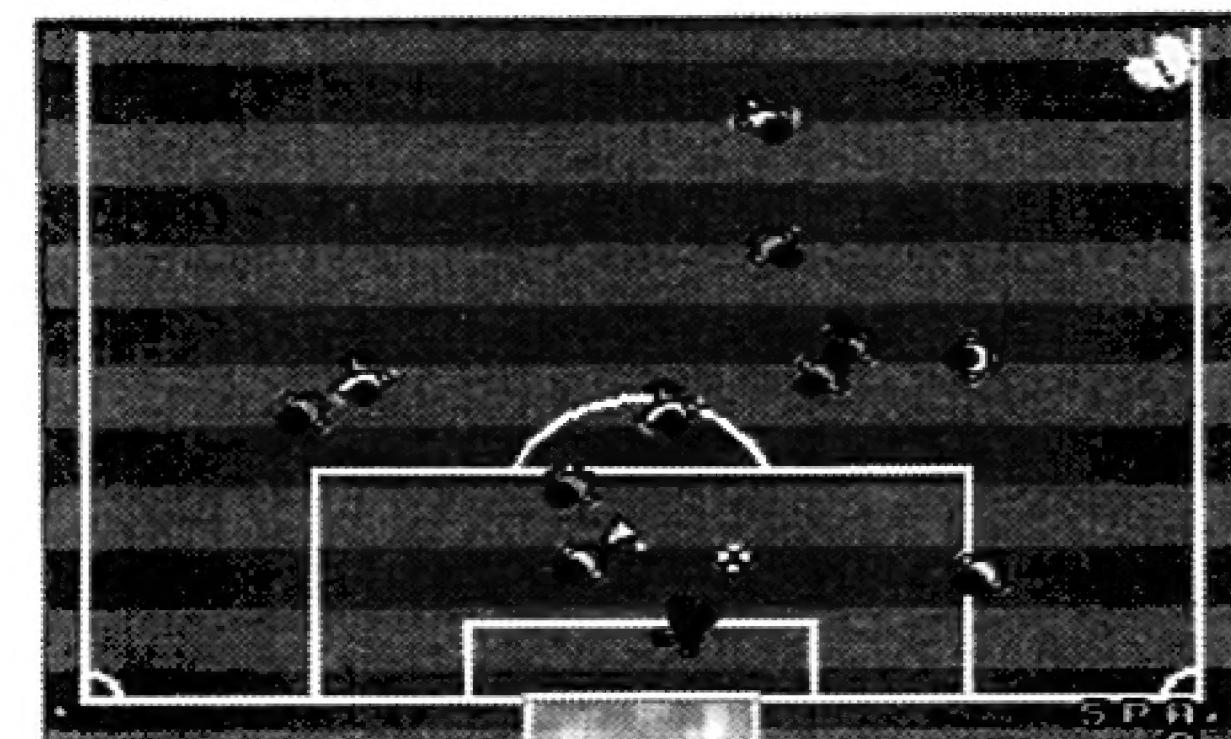
Si vous choisissez la direction du tir à l'aide de la touche D, puis appuyez sur la touche 1 ou 2, le ballon se déplace dans une des trois positions différentes en face du gardien de but adverse. Si vous appuyez sur la touche 1 ou 2 pour tirer sans avoir choisi une direction, le ballon traverse la ligne médiane et un de vos coéquipiers prendra le contrôle du ballon.

Défense

Gardien de but

Le gardien de but bouge automatiquement en direction du ballon quand un tir a été exécuté et que le ballon entre dans la surface de réparation. Il faut parvenir à le contrôler le plus rapidement possible, car il n'est pas capable de bloquer tous les tirs.

Lorsque le gardien de but a retenu le ballon et s'il fait face droit au terrain, appuyez sur la touche 1 ou 2 sans choisir de direction et il envoie la balle droit sur la ligne médiane, ou un coéquipier prendra le contrôle du ballon. Si vous choisissez une direction, le gardien envoie le ballon en direction du coéquipier situé à l'endroit sélectionné.



Tir et but

Si l'attaque envoie la balle au-delà de la ligne de but de l'équipe, il y a tir et but. L'équipe défendante met alors le ballon au coin de la ligne de but, le plus proche possible de l'endroit où le ballon est sorti des limites et il obtient un tir. Ce tir est joué par la défense et non par le goal.

Si vous appuyez sur la touche 1 ou 2 sans choisir une direction et si le joueur fait face au terrain, le tir traverse tout le terrain en hauteur pour atteindre un coéquipier. Si vous choisissez une direction avec la touche D puis appuyez sur la touche 1 ou 2, le ballon va en direction du coéquipier placé à l'endroit choisi. Dans le second cas le tir est plutôt court.



Charge

Utilisez la touche S pour voler le ballon à la défense et pour envoyer votre joueur contrôlable sur le ballon du joueur de l'attaque dribblant. Peut-être vous pourrez le lui prendre et donner au jeu une toute autre direction!

Interception en glissade

C'est un risque, mais si ça marche vous pouvez reprendre possession du ballon. Disposez vos joueurs en une rangée puis appuyez sur la touche 1. Votre joueur se glisse vers l'attaque qui a le ballon et essaie de le lui prendre. Si l'interception ne marche pas, vous devrez abandonner un goal qui n'est pas à la hauteur! Utilisez cette technique avec prudence.

- Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, souvenez vous que les joueurs ne se reposent jamais! Si vous manquez de concentration ne serait-ce que pour une seconde, vous êtes dans le bain!
- Faites attention aux groupements de la ligue éliminatoire. Si vous composez votre équipe avec 3 équipes particulièrement dures, vous risquez de jongler avec les équipes.

Conseils utiles

- Maîtrisez complètement votre bloc de commande. La clef du succès est le contrôle du ballon et une défense aggressive!
- Jouez d'abord quelque matchs d'essai avec différentes équipes, avant d'essayer de conquérir le terrain en vue de la Coupe Mondiale. Essayez "Penalty Kick Contest", car on ne sait jamais, vous pourriez être pris dans un match à égalité.
- Faites attention de ne pas perdre le ballon lors d'une entrée en touche. Les défenseurs sont très actifs et il est facile de perdre le ballon. Le mieux est d'appuyer sur la touche 1 ou 2 sans sélectionner de direction. De cette façon vous garantissez à vos coéquipiers de garder le contrôle.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA
Printed in japan